



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

Videojuego Left 4 Dead y el comportamiento social de los adolescentes de
Carmen de la Legua Reynoso, 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Ciencias de la Comunicación

AUTOR:

Romero Agurto, Anel Auri (ORCID: 0000-0002-8203-3126)

ASESOR:

Dr. Ramos Palacios, Wilder Fabio (ORCID: 0000-0002-3730-1638)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

CALLAO – PERÚ

2021

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado principalmente a Dios por guiarme y darme sabiduría para concluir mi carrera.

A mis padres, Ricardo Romero y Jacky Agurto; por sus consejos, su esfuerzo y su paciencia. Todo lo que hoy soy es gracias a ellos.

A mis hermanos, Mateo Romero y Anabel Romero; por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más.

A mi alma gemela, John Diaz; que siempre ha estado ahí para ser mi soporte incondicional.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a cada uno de mis maestros, que siempre me han brindado su apoyo en este largo camino y en especial a nuestro asesor Wilder Fabio Ramos Palacios, por su paciencia, dedicación y guía en este trabajo de investigación que es el fruto de mucho esfuerzo y perseverancia.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	12
2.1 Tipo y diseño de investigación.....	12
2.2 Variable y operacionalización de variables.....	12
2.3 Población y muestra	17
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	18
2.5 Procedimiento	20
2.6 Método de análisis de datos	21
2.7 Aspectos éticos	21
III. RESULTADOS	22
IV. DISCUSIÓN	34
V. CONCLUSIONES	37
VI. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	39
ANEXOS.....	43

Índice de tablas

Tabla 1: operacionalización de variable Videojuegos	15
Tabla 2: Operacionalización Comportamiento social	16
Tabla 3: Distribución de la población	17
Tabla 4: Distribución de la muestra.....	18
Tabla 5: Validación Del instrumento: Videojuegos	19
Tabla 6: Validación Del instrumento: Comportamiento social	20
Tabla 7: Confiabilidad Del instrumento	20
Tabla 8: Nivel de percepción de los videojuegos	22
Tabla 9: Nivel de percepción comportamiento social	23
Tabla 10: Nivel de percepción distorsión de la realidad	25
Tabla 11: Nivel de percepción de la interactividad	26
Tabla 12: Nivel de percepción de la inteligencia	26
Tabla 13: Nivel de percepción de la escuela	27
Tabla 14: Nivel de percepción del vecindario	28
Tabla 15: Nivel de percepción de familia.....	29
Tabla 16: Hipótesis general	30
Tabla 17: Hipótesis específica 1	31
Tabla 18: Hipótesis específica 2	32
Tabla 19: Hipótesis específica 3	33

Índice de figuras

Figuras 1: Nivel de percepción del videojuego	22
Figuras 2: Nivel de percepción del comportamiento social	23
Figuras 3: Nivel de percepción distorsión de la realidad.....	25
Figuras 4: Nivel de percepción de la interactividad	26
Figuras 5: Nivel de percepción de la inteligencia.....	26
Figuras 6: Nivel de percepción de la escuela	27
Figuras 7: Nivel de percepción del vecindario	28
Figuras 8: Nivel de percepción de familia.....	29

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal determinar la relación entre el videojuego Left 4 Dead y el comportamiento social, lo cual implicó la búsqueda de fuentes de información científicas para la realización de esta. Las poblaciones de estudio fueron, adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso en el año 2018; la muestra del estudio estuvo conformada por 325 adolescentes.

Como instrumento el cuestionario estuvo compuesto por 18 preguntas en medición de escala de Likert, luego de ello estos resultados fueron procesados, analizados mediante el programa de estadístico SPSS, a través de ellos se logró medir el nivel de confiabilidad de las preguntas mediante el Alfa de Cronbach, asimismo para medir el nivel de correlación de las variables se usó la prueba de correlación de Pearson y por último se analizaron e interpretaron los gráficos estadísticos obtenidos por cada pregunta.

Finalmente se obtuvo resultados significativos que, si existe una relación entre el videojuego Left 4 Dead y el comportamiento social de los niños de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, en el año 2018.

Palabras clave: Videojuego Left 4 Dead, comportamiento y distorsión de la realidad.

ABSTRACT

The main objective of this research work is to determine the relationship between the Left 4 Dead videogame and social behavior, which involved the search of scientific information sources for its realization. The study populations were adolescents from 12 to 15 years of age in the schools of Carmen de La Legua Reynoso in 2018; The study sample consisted of 325 adolescents.

As an instrument, the questionnaire was composed of 18 questions in Likert scale measurement, after which these results were processed, analyzed through the SPSS statistical program, through which the reliability level of the questions was measured using the Alpha of Cronbach, likewise to measure the level of correlation of the variables, the Pearson correlation test was used and, finally, the statistical graphs obtained for each question were analyzed and interpreted.

Finally, significant results were obtained that, if there is a relationship between the Left 4 Dead video game and the social behavior of children from 12 to 15 years of age in the schools of Carmen de La Legua Reynoso, in 2018.

Keywords: Videogame Left 4 Dead, behavior and distortion of reality

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día se observa que existe discusiones respecto a la importancia que le dan los adolescentes al videojuego y, los patrones de conducta que les genera en distintos contextos de su crecimiento y aprendizaje. Es por ello, que el principal problema se centra en la violencia explícita que se presenta en los factores del sonido y gráficas que se han convertido en elementos favoritos en los videojuegos a los que recurren los niños actualmente.

Dentro de esta problemática se indica que la forma en que los niños y adolescentes obtienen y son parte de estos juegos, son de manera sencilla y concreta, puesto que; se genera mediante un obsequio u regalo en cualquier festividad del año y, sobre todo, el más sencillo que consiste en acercarse a una cabina de internet para consumir los videojuegos.

Dentro de este marco, es importante resaltar que los videojuegos resaltan mucho en el interés y conducta de jóvenes de 10 años hacia adelante, en general, son demasiados niños y adolescentes que desde muy chicos se dejan influenciar de manera negativamente con este fenómeno, puesto que; de manera indirecta buscan imitar y parecer a los personajes que aparecen en los diversos niveles de juegos que ellos consumen. Así mismo, en otro contexto, se aferran a ser los mejores competidores en los videojuegos, generándole patrones de conducta negativas a lo habitual que su manera de ser indica.

En relación a la problemática expuesta, el interés de niño y adolescente por el videojuego, en muchos casos se debe a la influencia el entorno y de los compañeros, ya que; es de esa manera que ellos buscan ser mejores en los juegos. Dicho esto, los videojuegos permiten que se generen momentos de acción en primera persona, y el uso del mismo, sostiene el uso de motores gráficos de forma real y muy popular en el ecosistema electrónico que gran cantidad de adolescentes son parte de ello. Cabe resaltar que existe gran cantidad de adolescentes involucrados a los videojuegos que se vuelven adictos de una manera irracional, a tal punto que, desconocen la realidad y rechazan el contexto real que los rodea al momento de apagar la computadora y desconectarse por completo del videojuego. Por consiguiente, los niños y adolescentes empiezan a generar

pensamientos distorsionados y críticos de las cosas que les sucede diariamente, por ejemplo; situaciones que le suceden en la escuela, en un contexto social con sus amigos más cercanos, y en muchas ocasiones situaciones en el propio hogar. En relación con este tema, es que los niños se encuentran mucho más expuestos a todo el contenido e información que consumen cotidianamente.

Con lo citado anteriormente ante la problemática planteada, según el estudio del INEI en el año (2016) existe un promedio de 73% en el rango de niños y adolescentes de la edad desde 5 hasta 16 años, o sea, un total de 8.700 000 personas en Lima que tienen el acceso a internet.

Se plantea entonces que los adolescentes tienen una etapa mucho más compleja y difícil, en diversos casos, hasta es más angustiante, ya que; es desde esa edad que los jóvenes buscan acercarse mucho más a lo que se identifica con su personalidad, de esa manera se exponen a diversas prácticas que lo que observaron y aprendieron en su infancia. También, buscan generar nuevas aptitudes que le permitan en un futuro ser personas con más valores y con mayor responsabilidad social.

Debe señalarse que el soporte de las personas adultas que se encuentran presentes en el hogar es indispensable en el crecimiento de niños y jóvenes. Son ellos mismos los principales actores que tienen la gran responsabilidad de corregir y mejorar las actitudes, comportamientos y conductas sociales de manera negativa de sus hijos. A través de ellos, es que se puede acabar con una etapa de violencia que se emite y genera de manera cotidiana.

El análisis procedente indica que los problemas mentales se modifican y se reducen de manera increíble por el solo hecho de ser radical y emocional. En la adolescencia, el comportamiento va de la mano con la forma en qué desde niño aprendes, piensas y razones, todo ello lo hace significativo e importante en los patrones de conducta de los adolescentes.

En este sentido, se comprende que la identidad es una de las formaciones con mucha importancia que tienen los objetivos en comparación con los cambios mentales que se forman, ya que; llega a una cierta edad en que los adolescentes buscan tener una respuesta de los que realmente son y lo que quieren llegar a ser. Es un proceso que se forma poco a poco, el cual busca que se profundice de manera concreta en su manera de ser y les provoca un cambio real en su identidad que buscan identificar y mejorar.

Por último, uno de los componentes más importantes es que el 21% de jóvenes a nivel mundial, poseen enfermedades mentales y de conducta. Todo ello se genera por los problemas familiares, puesto que; durante los últimos 15 años ha ido aumentando de forma considerable las enfermedades en jóvenes por distintos problemas en el núcleo familiar.

Por otro lado, la pregunta de investigación del presente estudio consiste en ¿De qué manera el videojuego Left 4 Dead se relaciona con el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, 2018?

La justificación del presente estudio consiste en identificar la relación que tienen los videojuegos Left 4 Dead; a través el uso de teorías que se han utilizado como soporte en la presente investigación. En ese sentido, es importante resaltar que las teorías directamente se relacionan con temas tan fundamentales y esenciales como lo son los conceptos y definiciones del contenido, además que, las brillantes maneras de analizar y diagnosticar un resultado, en esta mención, sería de las dos variables que se estudiarán. Dentro del contexto mencionado, es preciso agregar que se puede contrastar y comprender los distintos conceptos y definiciones que en la sustentabilidad de los adolescentes de la población del estudio en las instituciones educativas del Callao.

El objetivo general del presente estudio consiste en determinar la relación del videojuego Left 4 Dead con el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018. Asimismo, los objetivos específicos son los siguientes: determinar la relación del videojuego Left 4 Dead con la distorsión de la realidad, interactividad e inteligencia de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018. La hipótesis general consiste en que existe una relación

significativa del videojuego Left 4 Dead con el comportamiento social hacia los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018. Por último, las hipótesis específicas indican que existe una relación significativa del videojuego Left 4 Dead con la distorsión de la realidad, interactividad e inteligencia de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018.

Llorca (2009) en su trabajo: Hábitos y usos de los videojuegos en la comunicación visual: cómo es que influye de manera directa en la inteligencia emocional, trabajo de investigación para obtener el grado de doctor en la Universidad de España. El objetivo general consiste en analizar las conductas que tienen las personas en relación con el uso de los video juegos y la manera en que desarrollan sus actividades para que trascienda de manera directa en las variables de cognición, o sea, en la autoeficacia y sus rendimientos académicos.

Por otro lado, la metodología utilizada fue de enfoque cualitativo, de técnica la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario. La conclusión del estudio, destaca que mientras a estadio más lleno, los participantes les brindan una prioridad a los videojuegos, así mismo, genera preocupación sen especialista que indican que esta actividad genera adicción con futuras consecuencias.

Oroval (2015) en su investigación denominada: La manera en que influyen el uso desproporcionado de los videojuegos en la conducta antisocial que tienen los adolescentes. Su objetivo general del estudio consiste en identificar, analizar y recopilar toda la información pertinente y coherente de la influencia de los videojuegos que les genera una actividad violenta a los adolescentes.

La metodología utilizada en el trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo-correlacional, se realizó como instrumentos cuestionarios e inventarios sobre conductas en la sociedad para determinar y recopilar toda la información correspondiente a 133

alumnos entre los 14 y 19 años de edad. Se concluye que la aparición y el uso de los videojuegos de los alumnos, no genera influencia en sus patrones de conducta.

Batallas (2014) en su investigación: Agresividad y hostilidad en niños y adolescentes que utilizan y juegan videojuegos como herramientas de entretenimiento. El objetivo general consiste en relacionar e identificar las variables a analizar, a través de modelos de juegos y el tiempo que invierten los adolescentes para desarrollar los juegos. La metodología utilizada consiste en un enfoque cuantitativo. La muestra es de 241 adolescentes, y el instrumento es la encuesta psicosocial de los hábitos de los adolescentes. Así mismo, la conclusión de la investigación consiste en que existe coincidencia en las dos variables de estudio, por lo tanto; la agresividad se desarrolla por una multicausalidad y no por un efecto particular.

Calderón (2002) en su investigación titulada: Los programas de televisión y la agresión en los niños y adolescentes. El caso de Power Ranger. Investigación para obtener el título en licenciado en Educación de la PUCP. Su objetivo general del estudio consiste en identificar, analizar y priorizar que los niños entre las edades de 1 a 4 años no son las personas pertinentes para predecir o identificar un resultado en necesidades particulares mediante berrinches o rabietas.

La metodología utilizada consiste de enfoque cuantitativo, por otro lado; se desarrollaron dos instrumentos para la recopilación de información. Los instrumentos consistieron en entrevistas y observación a los niños que fueron parte del estudio. La conclusión sostiene que los niños y adolescentes son vulnerables a distintas observaciones rígidas.

Umbert (2017) en su investigación titulada: Estudio comparativo sobre el correcto uso del internet en los niños de las edades de 8 y 10 de la I.E Puruchuco – Ate. El objetivo general de la investigación consiste en analizar cómo se presenta la confrontación sobre lo que se comprobó en los años 2013 y 2016 y los modernos conocimientos sobre la innovación.

La metodología utilizada consiste en el método cualitativo, acompañado de los instrumentos como la observación y grupos focales. Por otro lado, la conclusión de la investigación de Unbert sostiene que sí existe un espacio que se considera importante en la formación de los pequeños que reciben en sus centros educativos relacionadas a la tecnología digital, y el conocimiento sobre los accesos webs.

Salazar (2014) en su investigación que se titula: La influencia de los videojuegos violentos y prosociales en las conductas de jóvenes. Tesis para obtener el grado de Licenciado. El objetivo general consiste en explicar cómo es que los videojuegos a través de sus funciones y situaciones genera que los individuos y/o personas que lo consumen generen conductas de solicitar ayuda por el uso del mismo.

La metodología utilizada consiste en de enfoque cuantitativo, la muestra del estudio consistió en 79 jóvenes. El instrumento que se utilizó fue el cuestionario. Por último, la conclusión de la investigación consiste en que, a través de los argumentos básicos, algunos videojuegos son rescatables, ya que responden a valores como la comunicación, ser solidarios y la unión.

Es importante destacar la manera en que se ha aumentado la empleabilidad a través del uso de los videojuegos en distintos ámbitos, como lo son el educativo y el formativo. Según lo mencionado los videojuegos se han convertidos en un tema fundamental y sea priorizado en espacios educativos.

Por otro lado, el autor Soltero (2012) agrega que actualmente la relevancia que tienen los videojuegos mantiene diversas maneras de direccionarse con las personas que lo juegan y utilizan, por otro lado; el autor también destaca la importancia que se les da a los juegos en un contexto de la realidad que debe ser analizado minuciosamente con estudios que se involucren para llegar a una respuesta de la verdadera relevancia y particularidad que les brindan los jóvenes a los videojuegos.

En ese sentido, para poder competir de manera directa en los videojuegos se necesita, en primera instancia, que se puede identificar que se puede competir hasta con

la propia máquina, aspecto a mencionar, ya que son muchos jóvenes que utilizan el video para jugar de esta manera. Además, de competir con otros adversarios, amigos o desconocidos, respectivamente.

Así mismo, un videojuego se maneja de una manera exclusiva, todo ello consiste en emplear los dedos de la mano, como una manera de interacción manual, además, de que también se puede controlar a través de las extremidades u otras partes del cuerpo. Es importante también resaltar el uso de otros dispositivos adicionales que se utilizan para ejecutar los videojuegos en distintas localidades donde se puedan desarrollan de manera activa el uso de estos videojuegos.

Se plantea entonces que, en el campo de los videojuegos se viene evolucionando de una manera sorprendente y eficiente, puesto que; ya no es fundamental ni necesario el uso de otros accesorios independientes de lo que brinda el videojuego, todo lo contrario, ahora es activado por la voz o el mismo movimiento que sugiere el videojuego.

En este aspecto, los autores Lasswell y Wright (1960) en su teoría de la Aguja Hipodérmica sostienen que consiste en la forma de la manipulación y diversos efectos que realizan los medios convencionales de masas en la gran cantidad de población. Ello se genera, por lo que existe un boomerang de la causal efecto, entre el emisor y los receptores que son la población. Realizado todo ello, es que es el mensaje del medio de comunicación llegar de manera directa a la persona y/o individuo. (p.23).

Por otro lado, diversas investigaciones indican que los videojuegos sí influyen los distintos comportamientos y actitudes de los jóvenes y niños, quienes son las personas que más consumen estos videojuegos, en muchos casos, no tienen la supervisión correspondiente de sus padres, o alguien que esté a cargo de ellos.

Los adolescentes en el único y principal motor de las empresas de videojuegos, sus campañas van dirigidas directamente para ellos, de esa manera, buscan posicionarse en su mente de manera directa para poder persuadir y puedan consumir dicho videojuego en su vida cotidiana.

Por otro lado, La OMS indica que uno de cada cuatro adolescente sufre de adicción a los videojuegos.

«Los estudios realizados por Capa y Vallejos en el 2010, de una muestra de 4954 adolescentes que cursaban del 1° al 5° año de secundaria de 5 colegios estatales de Lima Metropolitana, arrojaron que el 85% reporta utilizar los videojuegos, con un mayor porcentaje de hombres en comparación de género». Por otro lado, el autor Arias (2012) agrega que actualmente la adicción se da por la presencia de las nuevas tecnologías que se dan a conocer cotidianamente, además, que se encuentra caracterizada por el uso dinámico por el uso de diversos elementos tecnológicos como lo son las computadores, celulares, incluso hoy en día, el uso de las redes sociales, ya que el ecosistema digital ha permitido el uso de todas estas herramientas, ya que permitirá que se comunique de manera más sencilla y se desarrolle bajo ciertos criterios y contextos. (p.45).

Diversos especialistas en seguridad de información en el aspecto tecnológico, aseguran que 1 de cada 10 personas han realizado y utilizado el videojuego como un hobby de manera persistente durante varias horas del día.

De tal manera que, dicha problemática denota que particularmente las personas han pasado de manera concreta 48 horas en el ecosistema virtual y digital. Sin embargo, un factor importante a diagnosticar es que, al pasar muchas horas frente al televisor, causa problemas de articulaciones y circulación entre las manos y espalda.

Según el autor McLuhan (1964) agrega que actualmente los medios de prensa son el nexo entre los sentidos y la capacidad del individuo. Es por tal razón que existe la diferencia entre medios grandes y calientes, puesto que; están llenos y completos de todo tipo de información, por lo tanto; reducen la participación de la sociedad en distintos contextos que surgieran.

Dentro de este marco, dicha teoría sostiene en su concepto y planteamiento a través del autor es que cada videojuego que los jóvenes consumen sí influye de manera directa en el individuo que lo realice o interactúe en ese momento. Por lo tanto, existen variedad

de elementos en el cual no se presenta o identifica patrones de comportamiento de manera agresiva y ofensiva, todo lo contrario, se someten como herramientas para educar de una forma didáctica y dinámica.

Según Fileni (1998) define que a pesar que no existan elementos concretos para finiquitar una causalidad, los videojuegos son parte del incremento de la sociabilidad. Por lo que, sí se afirma que existen relación entre las personas que pasan una mayor de su tiempo en la red virtual de los videojuegos con los que pasan más tiempo con sus amigos, ya que dicho fenómeno genera que se desarrolle un inicio de sociabilidad entre personas.

En relación con este tema es necesario resaltar la diferencia de sexos masculinos y femeninos en categorías de adicción ante los videojuegos. Se estima que existen grandes diferencias entre los juegos que realizan los hombres con los que realizan las mujeres. Es la misma sociedad que cataloga la fuerza de los hombres y la belleza de las mujeres, eso genera diferenciar y distinguir conceptos machistas en una sociedad marcada por las actitudes de los varones. Sin embargo, en los últimos años se ha consolidado la forma igualitaria en que se representa ambos sexos en la participación en los videojuegos.

En función de lo planteado, los videojuegos de deportes, un ejemplo, el fútbol, que es un deporte a nivel mundial que lo practican hombres y mujeres, es categórico precisar que se comercializa solo al fútbol masculino, a través de equipos y selecciones que son reconocidas, jugadores sobrevalorados y cotizados altamente, el cual no se observa referencia al futbol de mujeres. Una desemejanza con las situaciones y momentos de los videojuegos que son para niñas que constan puntualmente en pintar, vestir, cocinar, etc.

Al tener en cuenta las diversas teorías planteadas en la presente investigación es preciosa resaltar que los videojuegos a la edad de 12 a 15 años presentan una cierta alteración en la forma que se percibe los videojuegos en el momento de ser sociables con otras personas.

Los jóvenes que son parte de tener un mayor riesgo en el momento de involucrase en un conflicto en el aspecto social de la sociedad, son el resultado de diversas situaciones

familiares complicadas que se dan e inician con la pobreza, con los problemas y rupturas dentro de la familia, el abuso infantil de parte de los padres, y hasta del propio alcoholismo. Aunque realmente prevalece una estrecha unidad entre ellos, los jóvenes son los que pertenecen y se relacionan de manera directa con pandillas, instauran respetos hacia identidad colectivas y jerárquicamente se posicionan dentro de un contexto social.

Así mismo, se observa que los jóvenes utilizan la violencia como una manera de engendrar odio y hostilidad en las demás personas. Buscan resolver sus conflictos personales al influenciar a nuevas integrantes para imitar sus patrones de conducta en un contexto negativo y violento.

Ahora bien, una lucha que siempre se observa en la sociedad, es la forma y manera de reducir la pobreza, se generan estrategias y diseños para implementar reducir esa necesidad, sin resultado alguno. Las organizaciones gubernamentales implementan políticas de desarrollo, a través de una especialista en asistencia social, con la finalidad de cuidar, proteger y valorar a las personas más vulnerables y susceptibles. Todo ello permite que se pueda comprender y entender los comportamientos de los individuos relacionados y direccionados a la sociedad que distinguen.

El individuo es por naturaleza una persona que, para poder desarrollarse de forma natural en la sociedad, necesita principalmente relacionarse con sus equivalentes. Particularmente los jóvenes necesitan que se les distinga por sus características y demás elementos que los diferencia de los demás, son estas peculiaridades que les brinda un valor agregado durante toda su etapa de crecimiento. Además, de saber manejar distintas situaciones y emociones de inestabilidad que les brinda incertidumbre que los coloca en contextos de conflicto al exponer su bienestar con otras personas y, sobre todo, su salud mental que es un factor importante en su crecimiento y aprendizaje en la adolescencia.

Retomando la expresión de Funes (2015) el cual define que los adolescentes son de alguna manera en función de la posibilidad que tienen de ser, de la manera en la que actúan y se desenvuelven, de maneras dinámicas, de la forma en la que interactúa, y las

actividades que desarrolla en relación a lo que observan y perciben de las personas mayores en el contexto en el que viven y experimentan. (p.47).

La distribución que poseen los adolescentes son las mismas al respecto cuando eran unos niños. De tal modo que, se observa que, dentro de la etapa de los adolescentes en su pubertad, existe una transformación en diversos ciclos de cambios cuyos límites no se encuentran precisos. De tal forma es preciosa indicar que el niño llega a dicha condición de manera confusa, y no sabe controlar el periodo incluso de que realmente debe hacer.

La importancia de la familia y del colectivo de la sociedad es fundamental, ya que el niño se desentiende del concepto de la postura frente a su desarrollo y crecimiento. Dichas ideas se relacionan con la anterior generación, puesto que; en un momento determinado los obligaban a los adolescentes (hombres y mujeres) a sostener una vida independiente de su crecimiento habitual.

Por otro lado, los autores Igartua y Humanes (2004) sostienen que la teoría de la Agenda Setting al que le denominan el cuarto poder, en este sentido, los medios a través de las empresas, operan a través de elementos importantes: En primer lugar, abarcan toda la selección y clasificación del contenido que se publica y, por consiguiente, el otro se encarga de la manera en que se procesa toda la información.

Por otra parte, se relaciona con la presente investigación a través del mensaje que transmite los videojuegos para que los consumidores puedan adquirirlo. En su mayoría, los consumidores, en este sentido, niños y jóvenes, se preocupan más en aumentar cada nivel de juego, que en el impacto que le puede perjudicar de tanta adicción. La inconsistencia que genera la etapa del adolescente es similar a la adicción que le produce los videojuegos, dado que, dichos resultados obtenidos son paupérrimos y putrefactos para un futuro cerca. Por último, los conceptos de dichos autores se complementan, puesto que; las diversas maneras de actuar de las personas dependen en la forma en que conviven con el entorno.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación

El enfoque del presente estudio es **CUANTITATIVA** ya que según Sampieri, Fernández y Baptista (2014), “Para este enfoque, si se sigue rigurosamente el proceso y, de acuerdo con ciertas reglas lógicas, los datos generados poseen los estándares de validez y confiabilidad, las conclusiones derivadas contribuirán a la generación del conocimiento”. (p.6)

El alcance de la presente investigación es **CORRELACIONAL** ya que según Sampieri, Fernández y Baptista (2014) sostienen que “Este estudio tiene como principal objetivo identificar el grado de relación entre dos a más variables a través de conceptos y usos estadísticos para la recopilación de datos pertinente para el diagnóstico del estudio”.

El diseño de investigación es **NO EXPERIMENTAL** ya que según Sampieri, Fernández y Baptista (2014), agregan que “Se basa a la investigación que se ejecuta sin la necesidad de utilizar ni manipular ninguna de las variables a analizar. En líneas generales, se trata de diagnosticar el objeto de estudio sin realizar ningún experimento previo, se trata de observar el fenómeno de estudio en un contexto natural”.

Es **TRANSECCIONAL O TRANSVERSAL** ya que según Sampieri, Fernández y Baptista (2014), “Recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (p.154)

2.2 Variable y operacionalización de variables

Variable 1: Videojuegos

Definición conceptual: Los videojuegos transmiten en diversas situaciones efectos de manera directa en los consumidores, o sea jugadores que lo utiliza, que en diversas circunstancias son percibidos como receptores pasivos.

En efecto, existen distintas perspectivas para interpretar en qué contexto se utilizan los juegos, que tiene como principales elementos, análisis a través de la antropología y estudios en procesos comunicacionales y culturales.

Definición operacional: “plantean respuestas simples a sueños y deseos de heroísmo, acción y aventura que forman una distorsión de la realidad, donde aplican la interactividad e inteligencia como método esencial”. (Gramigna & González, 2009, p. 158).

Dimensión: Distorsión de la Realidad

Se basa en el concepto de desorientar los deseos de los individuos en la realidad. La distorsión no debe darse de manera natural, ya que las personas, en diversos casos no le conviene o tal vez no es de su agrado. Un mecanismo para defenderse ante esta distorsión, es que la persona identifica una visión equivocada de sí misma ante los acontecimientos reales. (Gramigna & González, 2009, p. 158).

Dimensión: Interactividad

Se basa a través de las múltiples experiencias que ofrece el ecosistema digital, la tecnología de la información en muchos casos, que le permite al usuario y/o persona que lo utiliza poder modificar su interacción y contenido en tiempo real. (Gramigna & González, 2009, p. 158).

Dimensión: Inteligencia

Se sostiene al desarrollo que se le brinda a la parte cognitiva de la persona, puesto que; implica diversos intereses positivos para incrementar los conocimientos. Así mismo, se basa en la persona que busca desarrollar ideas nuevas e innovadoras para solucionar problemas existentes. (Gramigna & González, 2009, p. 158).

Variable 2: Comportamiento social

Definición conceptual: Dicho comportamiento se basa en los patrones de conducta que se generan en un contexto de interacción social, ya que, dicho comportamiento permite que se comprenda el comportamiento del ser humano en un entorno de la sociedad. (Do Amaral, 2015, p.18).

Definición operacional: Se entiende que un comportamiento social debe tener consecuencias sobre la aptitud tanto del individuo que lo realiza, como del individuo que lo recibe en la escuela, vecindario o familia. (West et al. 2007).

Dimensión: Escuela

Se refiere al instrumento que utiliza el alumno para desarrollar sus habilidades, aptitudes y actitudes y le permita tener un crecimiento adecuado, coherente y pertinente de los procesos cognitivos. Además, es la principal y herramienta de crecimiento personal y profesional. (West et al. 2007).

Dimensión: Vecindario

Se refiere a los conceptos coloquiales y peyorativos que surgen en un intercambio a nivel simbólico de las personas con referencia al lugar y espacio el cual habitan. Además, del intercambio de diversas impresiones que enfrenta el ser humano. (West et al. 2007).

Dimensión: Familia

Consiste en el núcleo específico de todo ser humano, medio particular en el cual se valora, cuida y desarrolla las personas en un contexto de crecimiento. También se define como el nicho ecológico de manera eficiente, y la primera y única escuela de humanización de los individuos. También es definido como la particularidad más importante y relevante de todo ser humano. (West et al. 2007).

Tabla 1: operacionalización de variable Videojuegos

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y Rangos
Distorsión de la realidad	-Las características de los personajes se asemejan a la realidad. -La misión de cada nivel distorsiona la realidad. -Los escenarios de las ciudades de left 4 dead distorsionan la realidad.	1,2,3	Nunca (1)	Bajo (22 al 44)
			Casi nunca (2)	Medio (45 al 66)
			A veces (3)	
Interactividad	-Tienes amigos online para jugar left 4 dead. -Chateas con tus amigos online para jugar left 4 dead. -Compartes tu récord de niveles del videojuego con tus amigos.	4,5,6	Casi siempre (4)	Alto (67 al 110)
		7,8,9	Siempre (5)	
Inteligencia	-Controlas el tiempo cuando juegas o manejas un horario de juego. -Utilizas mucho tu capacidad de concentración mientras estás jugando left 4 dead. -El videojuego left 4 dead contribuye con tu inteligencia.			

Tabla 2: Operacionalización Comportamiento social

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y Rangos
Escuela	-Presentas todas tus tareas a tiempo. -Le has faltado el respeto a tu docente en clase. -Faltas a clases.	1,2,3	Nunca (1)	Bajo (22 al 44)
Vecindario	-Has agredido a un amigo cuando pierdes el juego. -Mientras juegas, insultas a tus amigos. -Discutes con tus amigos por quien es el mejor jugando.	4,5,6	Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4)	Medio (45 al 66)
Familia	-Le faltas el respeto a tus padres, hermanos o parientes. -Disfrutas pasar tiempo con tu familia. -Te agrada compartir juegos con los miembros de tu familia.	7,8,9	Siempre (5)	Alto (67 al 110)

2.3 Población y muestra

La población se constituye por 2500 adolescentes de 12 a 15 años instituciones privadas y públicas del nivel secundario en el distrito de Carmen de la Legua Reynoso en la Provincia Constitucional del Callao.

Tabla 3: Distribución de la población

	Total
Adolescentes de 12 a 15 años en los colegios de Carmen de la Legua Reynoso	2500
Total	2500

Fuente: MCDL

Muestra

Galindo (2006), lo define así:

“Subconjunto de la población. En un experimento, por razones económicas, lo usual es el que el investigador reúna los datos acerca de un grupo más grande de individuos del cual se pueden tomar los sujetos que participaran en dicho experimento” (p.149).

La fórmula para obtener la cantidad de la muestra es la siguiente:

$$n = \frac{NZ^2pq}{(N-1)E^2 + Z^2pq} =$$

Datos:

Población (N): 2500

Nivel de confianza (Z^2): 1.96 (95%)

P y q: Son las probabilidades de la investigación para que el proceso sea coherente

Margen de error (E): 0.05 (5%)

Muestra: 325

El total de la muestra para este estudio son 325 adolescentes de los colegios de Carmen de la Legua – Reynoso.

Muestreo:

La técnica del muestreo que se utilizó es **probabilística- aleatorio simple**. Todos los estudiantes tienen la posibilidad de ser elegidos para ejecutar el instrumento.

Tabla 4: Distribución de la muestra

	Contribuyentes
Adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso	325
TOTAL	325

Fuente: MDCL

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica será la **Encuesta**.

Para los autores Kuznik, Hurtado & Espinal (2010), “la encuesta es una técnica de recogida de datos, o sea una forma concreta, particular y práctica de un procedimiento de investigación [...]” (p.317).

Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se empleó será el Cuestionario ya que a través de ítems se diagnosticará la información a través del instrumento que se ejecutará a la muestra correspondiente.

Se utilizará la escala de Likert. Las alternativas serán 5 y se considera: () NUNCA () CASI NUNCA () A VECES () CASI SIEMPRE () SIEMPRE

Validez y confiabilidad del instrumento

Según el autor Hernández (2010) menciona que “La validez se define como el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p.201).

El instrumento que ha sido sometido a juicio de expertos, de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Cesar Vallejo, las cuales son:

- a) Mg. Pedro Uriarte Laynes
- b) Mg. Máximo Braulio Valverde Vásquez
- c) Mg. Joohn Raúl Oblitas Carreño

Se ha comprobado la validez del instrumento de la siguiente manera:

- A. Validez de contenido: Validez de expertos en la materia
- B. Validez de constructo: Cronbach
- C. Confiabilidad: Alfa de Cronbach de las variables

Tabla 5: Validación Del instrumento: Videojuegos

	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total
Coherencia	Si	Si	Si	Si
Pertinencia	Si	Si	Si	Si
Relevancia	Si	Si	Si	Si

Tabla 6: Validación Del instrumento: Comportamiento social

	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total
Coherencia	Si	Si	Si	Si
Pertinencia	Si	Si	Si	Si
Relevancia	Si	Si	Si	Si

Confiabilidad

Se desarrolló el Alfa de Crombach para identificar el grado de confiabilidad de las variables a través del instrumento.

Tabla 7: Confiabilidad Del instrumento

	N de ítems	Alfa de Crombach
Videojuegos	9	0,826
Comportamiento Social	9	0,926

2.5 Procedimiento

Al aplicarse el instrumento para cada variable a analizar en la muestra del presente estudio, se precedió a realizar el siguiente paso, incorporar todos los documentos, números, cifras y cantidades recopilados en Excel y en el IBM SPSS versión 25, respectivamente. Para realizar el análisis descriptivo por niveles y el análisis inferencial para interpretar el grado de relación entre una variable y otra.

Todo ello brindará las respuestas pertinentes que el estudio pretender responder para diagnosticar la verdadera problemática que se analiza.

2.6 Método de análisis de datos

Para los resultados inferenciales se realizó los gráficos a través de niveles de las dos variables y las dimensiones, respectivamente. Por otro lado, estos datos se presentarán a través de tablas con frecuencia, porcentajes y figuras, respectivamente.

Además, para identificar los resultados recopilados a través del instrumento ejecutado que fue realizado a la muestra, se usará el programa IBM SPSS para analizar la correlación de Spearman medir el grado de correlación de las variables analizadas y llegar a una interpretación a través de la hipótesis general y específicas.

2.7 Aspectos éticos

Se empleó la información de los autores de manera correcta y legal. Se identifico la participación de las personas que formaron parte del estudio y no se brindó ni utilizo la información recopilada para usos posteriores.

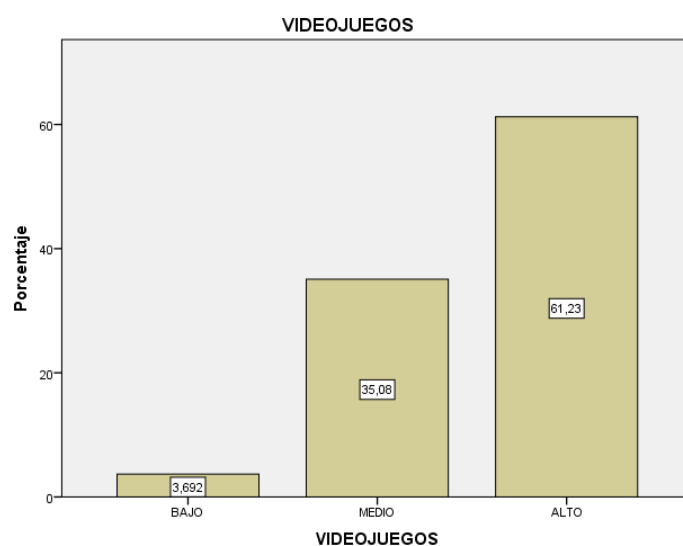
Los adolescentes que fueron encuestados no fueron exhibidos a ningún tipo de peligro ni de inseguridad. Todos fueron muy amables para ser parte del estudio.

Toda la información de diversos autores en la presente investigación, están citados correctamente en la referencia bibliográfica. La información es concreta, sin modificación de los autores originales.

III. RESULTADOS

Tabla 8: Nivel de percepción de los videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje
		(fi)	(%)
Válido	BAJO	12	3,7
	MEDIO	114	35,1
	ALTO	199	61,2
	Total	325	100,0

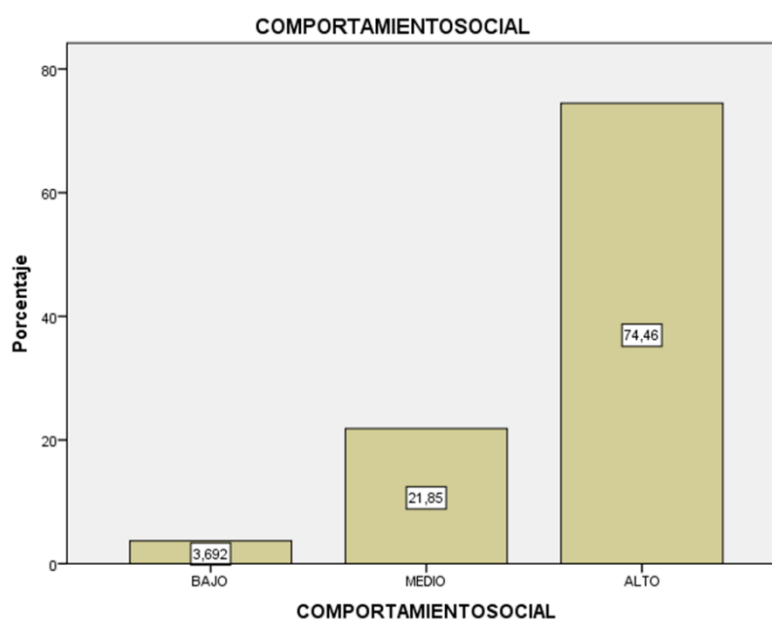


Figuras 1: Variable videojuego

En la tabla 8 y figura 1 se evidencian que el 61,2 % de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso perciben que el nivel del uso de los videojuegos es alto, el 35,1% indica un nivel medio y el 3,7 % un nivel bajo.

Tabla 9: Nivel de percepción comportamiento social

		Frecuencia	Porcentaje
		(fi)	(%)
Válido	BAJO	12	3,7
	MEDIO	71	21,8
	ALTO	242	74,5
	Total	325	100,0

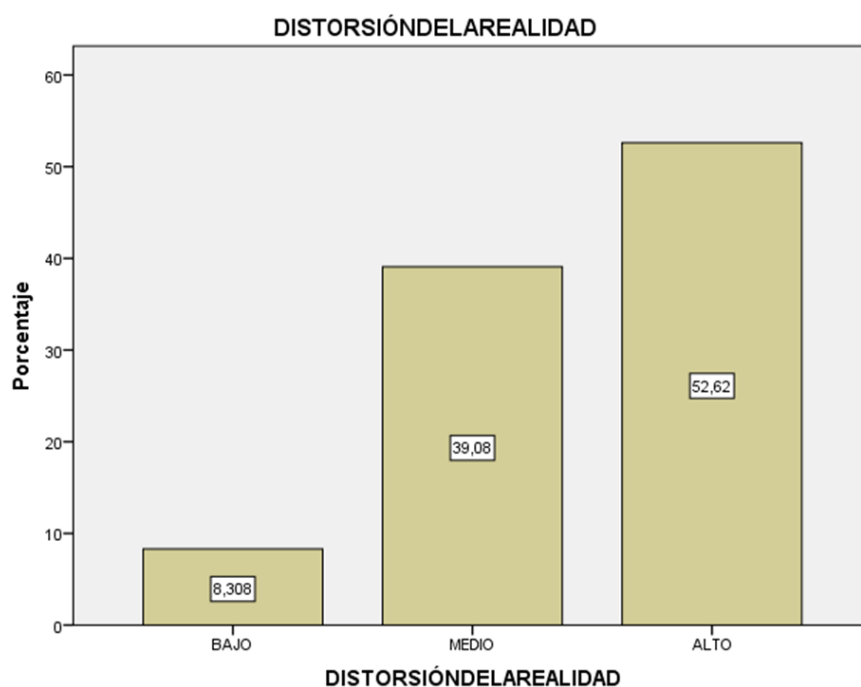


Figuras 2: Variable comportamiento social

En la tabla 9 y figura 2 se evidencia un nivel alto de 74,5% de la percepción del comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso.

Tabla 10: Nivel de percepción distorsión de la realidad

		Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Válido	BAJO	27	8,3
	MEDIO	127	39,1
	ALTO	171	52,6
	Total	325	100,0

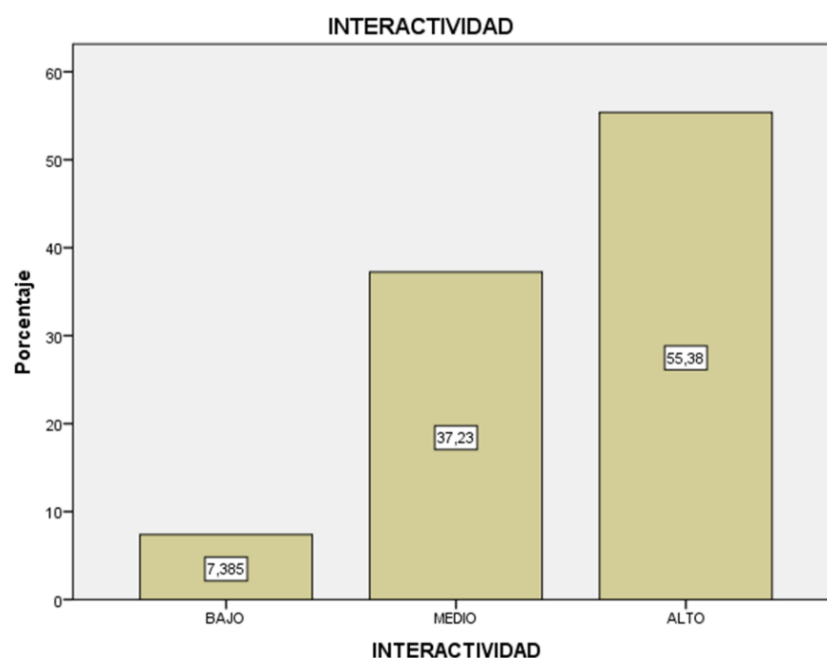


Figuras 3: Dimensión distorsión de la realidad

En la tabla 10 y figura 3 se evidencian un nivel alto de 52,6 % de la distorsión de la realidad que perciben los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso.

Tabla 11: Nivel de percepción de la interactividad

		Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Válido	BAJO	24	7,4
	MEDIO	121	37,2
	ALTO	180	55,4
	Total	325	100,0

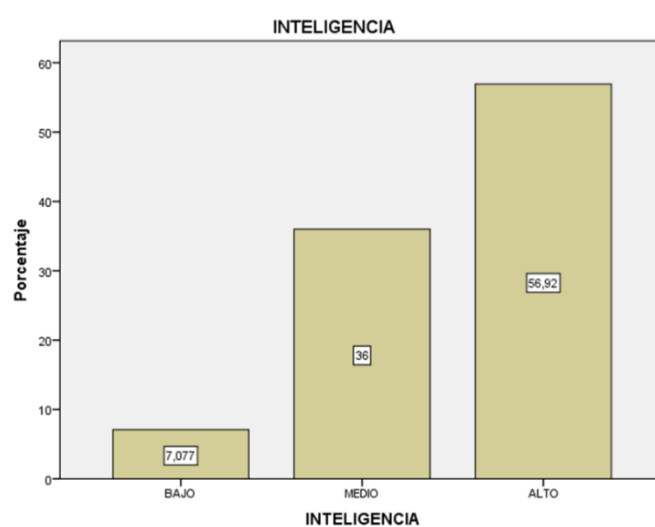


Figuras 4: Dimensión de la interactividad

En la tabla 11 y figura 4 se evidencian un nivel alto de 55,4 % de interactividad que realizan los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso.

Tabla 12: Nivel de percepción de la inteligencia

		Frecuencia	Porcentaje
		(fi)	(%)
Válido	BAJO	23	7,1
	MEDIO	117	36,0
	ALTO	185	56,9
	Total	325	100,0

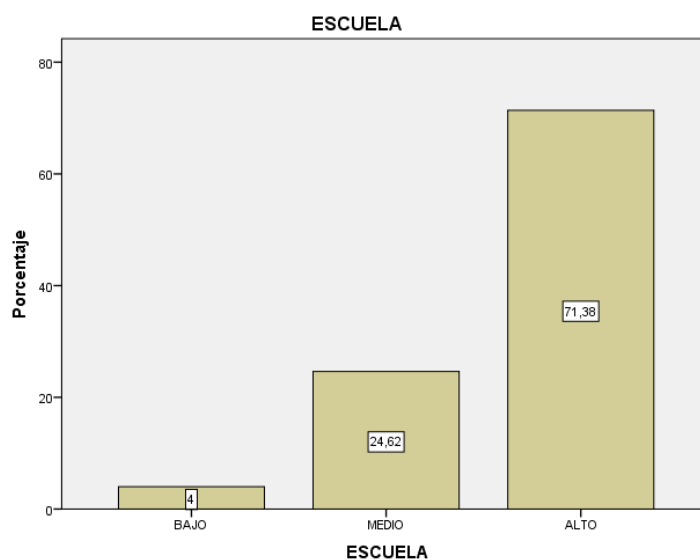


Figuras 5: Dimensión de la inteligencia

En la tabla 12 y figura 5 se evidencian un nivel alto de 56,9 % de la inteligencia que perciben los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso.

Tabla 13: Nivel de percepción de la escuela

		Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Válido	BAJO	13	4,0
	MEDIO	80	24,6
	ALTO	232	71,4
	Total	325	100,0

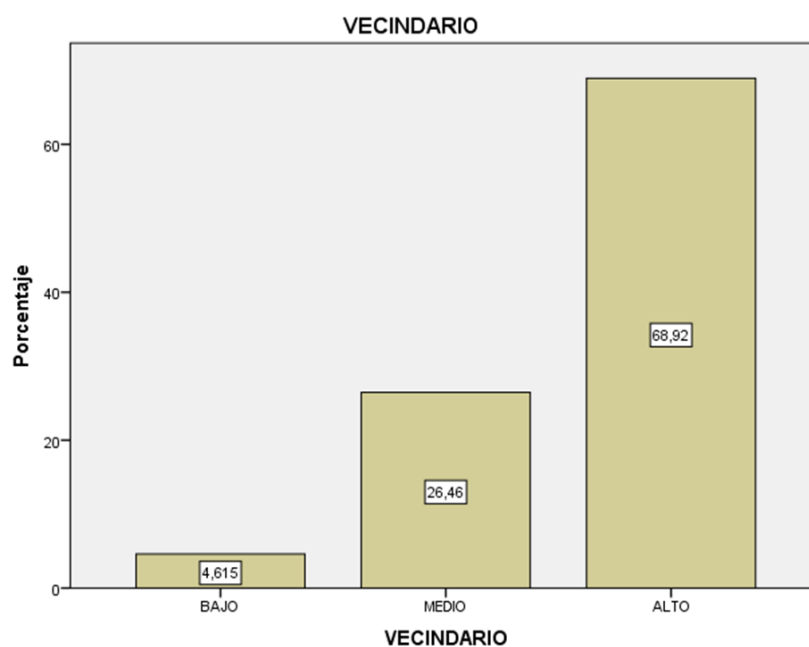


Figuras 6: Dimensión de la escuela

En la tabla 13 y figura 6 se evidencian un nivel alto de 71,4% de la escuela en el cual se desenvuelven los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso.

Tabla 14: Nivel de percepción del vecindario

		Frecuencia	Porcentaje
		(fi)	(%)
Válido	BAJO	15	4,6
	MEDIO	86	26,5
	ALTO	224	68,9
	Total	325	100,0

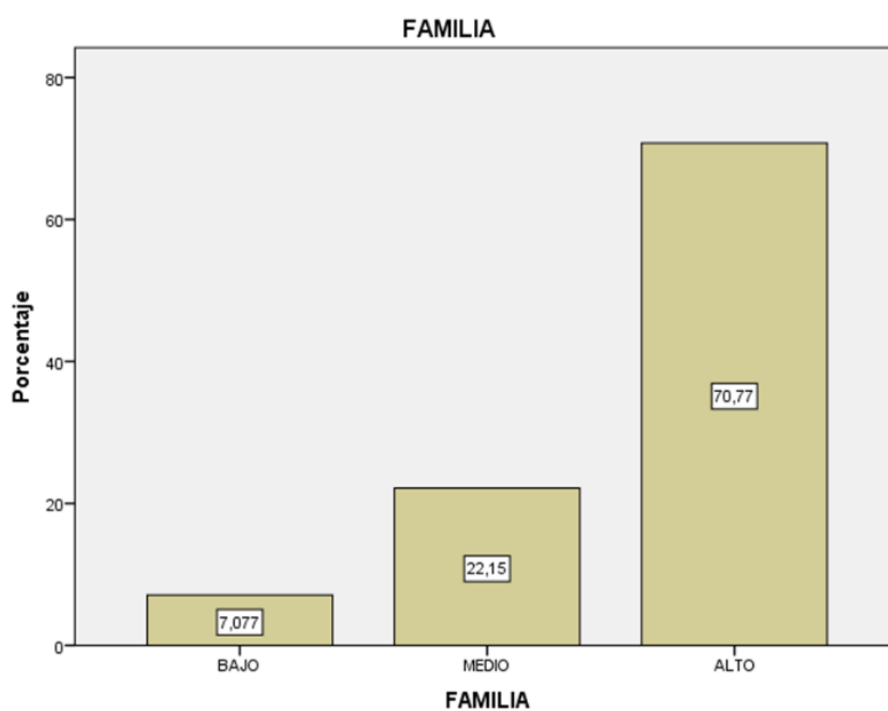


Figuras 7: Dimensión Vecindario

En la tabla 14 y figura 7 se evidencian un nivel alto de 68,9% del vecindario en el cual es parte fundamental en los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la Legua Reynoso.

Tabla 15: Nivel de percepción de familia

		Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Válido	BAJO	23	7,1
	MEDIO	72	22,2
	ALTO	230	70,8
	Total	325	100,0



Figuras 8: Dimensión de familia

En la tabla 15 y figura 8 se evidencian un nivel alto de 70,8% de la familia en el cual sienten familiarizados los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios privados y públicos del nivel secundario del distrito de Carmen de la Legua Reynoso.

Contrastación de hipótesis:

Hipótesis general:

Hipótesis Nula (H0):

No existe relación significativa entre el videojuego left 4 dead y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Hipótesis de Investigación (H1):

Si existe relación significativa entre el videojuego left 4 dead y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Tabla 16: Hipótesis general

		Videojuegos		Comportami ento social
Rho de Spearman	Videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	0.604
		Sig. (bilateral)	.	0.000
		N	325	325
	Comportamiento social	Coefficiente de correlación	0.604	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	.
		N	325	325

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla N° 16 el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es 0.604, por lo que; existe una correlación positiva moderada.

Hipótesis específica 1:

Hipótesis Nula (H0):

No existe relación significativa entre la distorsión de la realidad del videojuego left 4 dead y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Hipótesis de Investigación (H1):

Si existe relación significativa entre la distorsión de la realidad del videojuego left 4 dead y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Tabla 17: Hipótesis específica 1

			Distorsión de la realidad	Comportamiento social
Rho de Spearman	Distorsión de la realidad	Coefficiente de correlación	1.000	0.516
		Sig. (bilateral)	.	0.000
		N	325	325
	Comportamiento social	Coefficiente de correlación	0.516	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	.
		N	325	325

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla N° 17 el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es 0.516, por lo que; existe una correlación positiva moderada.

Hipótesis Específica 2:

Hipótesis Nula (H0):

No existe relación significativa entre la interactividad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Hipótesis de Investigación (H1):

Si existe relación significativa entre la interactividad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Tabla 18: Hipótesis específica 2

			Interactividad	Comportamiento social
Rho de Spearman	Interactividad	Coefficiente de correlación	1.000	0.533
		Sig. (bilateral)	.	0.000
		N	325	325
	Comportamiento social	Coefficiente de correlación	0.533	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	.
		N	325	325

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla N° 18 el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es 0.533, por lo que; existe una correlación positiva moderada.

Hipótesis Especifica 3:

Hipótesis Nula (H0):

No existe relación significativa entre la inteligencia y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Hipótesis de Investigación (H1):

Si existe relación significativa entre la inteligencia y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de La Legua Reynoso, 2018.

Tabla 19: Hipótesis específica 3

			Inteligencia	Comportami ento social
Rho de Spearman	Inteligencia	Coefficiente de correlación	1.000	0.552
		Sig. (bilateral)	.	0.000
		N	325	325
	Comportamiento social	Coefficiente de correlación	0.552	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	.
		N	325	325

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla N° 18 el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es 0.552, por lo que; existe una correlación positiva moderada.

IV. DISCUSIÓN

Objetivo e Hipótesis General:

Interpretación:

Según los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico de la investigación, se precisa que sí se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, indicando que el videojuego left 4 dead si se relaciona significativamente en el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de Carmen de la Legua Reynoso, 2018.

Los autores Igartua & Humanes (2004) agregan a través de sus definiciones teorías que en la Agenda Setting, son las empresas grandes, camufladas de medios de prensa, que manipulan la información a través de dos elementos importantes: En primer lugar, abarcan toda la selección y clasificación del contenido que se publica y, por consiguiente, el otro se encarga de la manera en que se procesa toda la información. Ahora bien, el autor Llorca, (2009) con su tema “los hábitos y usos de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar”, él se complementa con lo señalado y los resultados de la presente investigación, al indicar que sí existe una correlación entre el comportamiento de los jóvenes actualmente con el uso de los videojuegos, puesto que; mediante los hábitos cotidianos incrementa la adicción. Por consiguiente, son los medios que propagan la información para que la persona se sienta atraído y consuma dicho servicio u producto que puede ser perjudicial más adelante en los jóvenes.

Objetivo e Hipótesis Específico 1:

Interpretación:

Según los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico de la investigación, se precisa que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, indicando que la veracidad de la información sí se relaciona significativamente en el comportamiento de los adolescentes de 12 a 15 años de Carmen de la Legua Reynoso, 2018.

Soltero (2012) sostiene que los videojuegos tienen diversos efectos de influencia en los jugadores, ya que actualmente son vistos como receptores suaves

y tibios para asumir una responsabilidad en un contexto social con los compañeros. En ese sentido se complementa con lo que menciona el autor Batallas (2014) el cual presento su investigación titulada “Agresividad, y Hostilidad, la conclusión de la investigación consiste en que existe coincidencia en las dos variables de estudio, por lo tanto; la agresividad se desarrolla por una multicausalidad y no por un efecto particular.

Objetivo e Hipótesis Específico 2:

Interpretación:

Según los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico de la investigación, se precisa que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, indicando que la información sensacionalista sí se relaciona significativamente en el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de Carmen de la Legua Reynoso, 2018.

Según Lasswell y Wright (1960) en la teoría de la aguja hipodérmica sostienen que se manipula la información al antojo de las grandes empresas que, con notoriedad dentro del ámbito de la sociedad, son ellos mismos quienes deciden que se publica para dar a conocer a todas las personas, ellos ven la manera de diseñar que la información llegue de forma directa al individuo sin la necesidad de un tercero. Por consiguiente, en la interpretación de Oroval (2015) en su investigación que se titula “La influencia de los videojuegos en la conducta antisocial en niños y adolescentes” destacan que existe una correlación, débil, pero sí existe, entre la interacción de los videojuegos y las conductas en la sociedad que tienen los adolescentes.

En función de lo planteado, dichos resultados de los autores se complementan con los resultados que se obtuvieron en el presente estudio, ya que; la interactividad sí es parte fundamental de los videojuegos en sus aptitudes de los adolescentes de los colegios en Carmen de la Legua.

Objetivo e Hipótesis Específico 3:

Interpretación:

Según los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico de la investigación, se precisa que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, indicando que la información tendenciosa sí se relaciona significativamente en el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años de Carmen de la Legua Reynoso, 2018.

Según McLuhan (1964) en su mayoría los medios de comunicación son los artífices principales en la difusión de la información en todos los contextos sociales, digitales y virtuales. Ellos se encargan de modificar el comportamiento del hombre a través de sus necesidades, dado que; los medios de prensa predominan y actúan en el desarrollo y sucesión de toda la información que le llega al individuo. El contenido que ellos perciben lo modifica y moldean en una interpretación básica del conocimiento que buscan discernir. Se plantea entonces en la investigación de Salazar (2014) sobre la influencia de los videojuegos que sí existe una relación entre la coherencia entre el comportamiento social de los jóvenes y la inteligencia que responden a ciertos elementos como la comunicación y conductas positivas. Dentro de lo planteado, y con los resultados que se obtuvieron de trabajos anteriores, es preciso mencionar la real importancia que tienen el uso excesivo de los videojuegos en los niños, que son los más vulnerables a quedarse enganchados y generar una adicción que en un futuro le puede perjudicar su relación con la familia, en el hogar y hasta en la propia comunidad. Desde muy temprano los padres deben hallar la forma de moldear esos comportamientos que le genera el uso desmedido de los videojuegos para que sus patrones de conducta no se perjudiquen.

V. CONCLUSIONES

1. Se demostró que sí existe relación significativa entre el videojuego Left 4 y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018. Puesto que existe una correlación positiva moderada de 0,604.

2. Se demostró que sí existe relación significativa entre la distorsión de la realidad y el comportamiento social en los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018. Puesto que existe una correlación positiva moderada de 0,516.

3. Se demostró que sí existe relación significativa entre la interactividad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018. Debido a que existe una correlación positiva moderada de 0,533.

4. Se demostró que sí existe relación significativa entre la inteligencia y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018. Puesto que existe una correlación positiva moderada de 0,552.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a ser más cautelosos y precavidos con el correcto uso de la tecnología en los adolescentes que son los más participativos en el mundo virtual y ser parte de la nueva era de videojuegos. Es normal que lo utilicen, sin embargo; debe existir una previa evaluación para que un futuro no sea adicto, ni les perjudique en su vida cotidiana.

Se debe ser mucho más responsable en la implicación e intervención de niños en los videojuegos. Que los padres, hermanos, tíos y personas adultas sean el eje principal para que identifiquen las principales problemáticas que puede traer un uso incorrecto de dicho elemento.

Se recomienda a los niños y adolescentes que los videojuegos que muestran fragmentos de violencia no es la única opción de entretenimiento e interactividad en el que pueden ser participe en sus tiempos libres. Por ello, es importante la presencia de los padres para mostrarles de manera minuciosa la gravedad que puede generar el uso exhaustivo de esos tipos de juego.

Se recomienda a las amistades y miembros de la familia que son parte fundamental durante el proceso de dicho estudio, ser parte de la complicidad con sus hijos de manera positiva, retomar hábitos y situaciones para conectarse de manera segura con sus hijos y no permitirle caer en el abismo de la adicción a los videojuegos.

REFERENCIAS

- Acosta, M. (2013). *Diseño de un Plan de Posicionamiento de la Imagen Corporativa de la Empresa Proyectos y Servicios Group*. Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador.
- Arias, O. & gallego, V. & Rodríguez, M. & Del Pozo. (2012). *Adicción a las nuevas tecnologías*. Psicología de las adicciones 8, 2 – 6.
- Bastos, A (2006). *Fidelización del cliente*. España: Ideas propias
- Berg, L. (1987). *Etapas de desarrollo del Juego en la Construcción de la Identidad Infantil: Una contribución teórica interaccionista*. Universidad de Göteborg, Suecia.
- Bernal, C (2010). *Metodología de la investigación*. (Tercera edición). PEARSON EDUCACIÓN, Colombia, 2010 ISBN: 978-958-699-128-5 Área: Metodología.
- Borda, M. (2013). *El proceso de investigación. Visión general de su desarrollo*. Barranquilla, Colombia: Editorial Universidad del Norte, 2013.
- Bourke, A, Frank, N. (1995) *Social Evolution in Ants*. Princeton: Princeton University Press.
- Blos, P. *Psicoanálisis de la Adolescencia*. México. Ed. Joaquín Mortiz S.A., 1971.
- Carvajal, L (2006). *Metodología de la investigación. Curso general y aplicado*. Edición: 28 ed. Editor: Cooprusaca, Poemia. Santiago de Cali.
- Calderón, E. (2013). *Los programas de televisión y la agresión en los niños: el caso Power Rangers* (tesis de licenciatura). Universidad Pontificia Católica del Perú.
- Cardoso García, H. (2000). *Fracaso escolar, violencia y absentismo en la escuela obligatoria*. España. Madrid.
- Carro, S (1996). *La adolescencia y el arrebató*. Jornadas de Trabajo sobre Clínica de la Violencia. Instituto del Campo Freudiano. Escuela europea de psicoanálisis. Madrid. 101-104
- Comas, D, y otros (2003). *Jóvenes y estilos de vida*. Valores y riesgos en los jóvenes urbanos.
- Comas, D. (1996). *Los perfiles de la nueva violencia*. Revista Temas para el Debate 14.

Comisión Deontológico Estatal (2004). *Ética y Deontología para Psicólogos*. Colegio Oficial de Psicólogos.

Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios (1994): La influencia de los videojuegos en los niños. Sevilla: Instituto Nacional del Consumo.

De la Torre, A y Valero, L (2013). *Factores modulares de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos* *anales de Psicología* (tesis de licenciatura). Universidad de la Plata, Argentina

Do Amaral, M., Maia Pinto, F., y Bezerra de Medeiros, C. (2015). *Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 19(2), 17-38.

Estallo, J. (1994). Videojuegos, Personalidad y Conducta. *Psicothema*, Vol. 6(2), 181-190. Recuperado de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=914>.

Freud, A. "El desarrollo adolescente". En *Psicoanálisis del desarrollo del niño y del adolescente*. Barcelona. Paidós. 1992.

García de la Figal, A (2018). *Metodología de la investigación*. Edición: Primera. Editorial: Alfa omega Colombiana.

García, Alfaro, Hernández & Alarcón (2010) Diseño de cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones.

Gramigna, A. & González, J. (2009). "Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento la educación". *Comunicar*, nº 33, 157–164.

Griffiths, M. (2005). *Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura*. *Psicología conductual* 13, 445 – 460.

Hernández, S, R, Fernández, & C, Baptista, P (2014). *Metodología de la investigación*. Edición. Editor: Mc Graw. Hill/interamericana. México.

Laufer, M. y Laufer, E. *Adolescencia y crisis del desarrollo*. Barcelona, Expaxs S.A. 2001.

León, M (2003). *Epidemia de videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes (Tesis de Doctorado)*. Universidad de Asunción, Paraguay).

Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masa. Barcelona: Ed. Paidós.

Oblitas, Luis (2002). Adicciones e Internet. *Psicología* 58, 221-236.

- Sánchez, N, Reyes, U. y Hernández, M. (2000) Videojuegos reporte preliminar. Revista Mexicana de Puericultura y Pediatría, 7, 151-152.
- Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza (1999): Salud mental y emocional de los jóvenes. Disponible en Internet (08.01.2000).
- Tamayo y Tamayo, M (1997). *El Proceso de la Investigación científica*. Editorial Limusa S.A. México.
- Tejeiro, R y Pelegrina, M. (2008): *La psicología de los videojuegos*. Un modelo de investigación. Archidona, Aljibe.
- Vallejos, M. & Capa, W (2010). Videojuegos: adicción y factores predictores. Psicología 18, 103-110.
- West, S. (2007). “*Cooperation and conflict in quorum-sensing bacterial populations*”. Nature, 450 (7168); 411-414.

MATRIZ DE CONSISTENCIA:

ANEXOS

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones / Indicadores	Metodología
<p>P.G: ¿Cuál es la relación entre el videojuego Left 4 Dead y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p> <p>P.E:</p> <p>a. ¿Cuál es la relación entre la distorsión de la realidad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p> <p>b. ¿Cuál es la relación entre la interactividad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p> <p>c. ¿Cuál es la relación entre la inteligencia y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p>	<p>O.G:</p> <p>Determinar la relación entre el videojuego Left 4 Dead y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018.</p> <p>O.E :</p> <p>a. Determinar la relación entre la distorsión de la realidad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018.</p> <p>b. Determinar la relación entre la interactividad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018.</p> <p>c. Determinar la relación entre la inteligencia y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018.</p>	<p>H.G:</p> <p>¿Existe relación significativa entre el videojuego Left 4 Dead y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p> <p>H.E:</p> <p>a. ¿Existe relación significativa entre la distorsión de la realidad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p> <p>b. ¿Existe relación significativa entre la interactividad y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p> <p>c. ¿Existe relación significativa entre la inteligencia y el comportamiento social de los adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018?</p>	<p>Videojuego Left 4 Dead</p> <p>Comportamiento</p>	<p><u>Distorsión de la Realidad</u> Crisis de Identidad Personalidad Narcisista Animación</p> <p><u>Interactividad</u> Telepresencia autocontrol Reciprocidad de la Comunicación</p> <p><u>Inteligencia</u> cognitiva creativa emocional</p> <p><u>Escuela</u> Irresponsabilidad violencia Indisciplina</p> <p><u>Vecindario</u> Agresión Física Agresión Verbal conducta violenta</p> <p><u>Interacciones Sociales</u> Actitud negativa Intolerancia Afectividad</p>	<p><u>Diseño de la Investigación</u> No experimental – Transversal</p> <p><u>Enfoque de Investigación</u> Cuantitativa</p> <p><u>Alcance de Investigación</u> Correlacional</p> <p><u>Población</u> 2100 adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018</p> <p><u>Muestra</u> 325 adolescentes de 12 a 15 años, de los colegios de Carmen de la legua, 2018</p> <p><u>Técnica de procesamiento de la información</u> Programa estadístico SPSS 20</p>

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable Independiente - Videojuego (left 4 dead)	Según Soltero, G. (2012) “Los videojuegos violentos tienen un efecto directo y medible en los jugadores, vistos como receptores pasivos, asimismo existe una perspectiva interpretada en el contexto real en que usan los juegos, que tiene como base la antropología, los estudios culturales y comunicacionales” (p. 10)	Los videojuegos violentos tienen un efecto directo y medible en los jugadores, vistos como receptores pasivos, asimismo existe una perspectiva interpretada en el contexto real en que usan los juegos, que tiene como base la antropología, los estudios culturales y comunicacionales. (Soltero, 2012, p. 10).	Distorsión de la Realidad	Crisis de Identidad	1	Los siguientes indicadores serán medidos en la escala de Likert: <u>1.</u> Nunca <u>2.</u> Casi Nunca <u>3.</u> A veces <u>4.</u> Casi Siempre <u>5.</u> Siempre
				Personalidad Narcisista	2	
				Animación	3	
			Interactividad	Telepresencia	4	
				Autocontrol	5	
				Reciprocidad de la comunicación	6	
			Inteligencia	Cognitiva	7	
				creativa	8	
				Emocional	9	

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable Dependiente Comportamiento Social	Según Do Amaral, P. (2015) “Con respecto a las interacciones sociales, el comportamiento operante permite comprender el comportamiento humano como transformador del entorno social a la vez que es determinado por el entorno”. (p.18)	Se entiende que un comportamiento social debe tener consecuencias sobre la aptitud tanto del individuo que lo realiza, como del individuo que lo recibe en la escuela, vecindario o familia. (West et al. 2007).	Escuela	Irresponsabilidad	10	Los siguientes indicadores serán medidos en la escala de Likert: <u>1.</u> Nunca <u>2.</u> Casi Nunca <u>3.</u> A veces <u>4.</u> Casi Siempre <u>5.</u> Siempre
				violencia	11	
				indisciplina	12	
			Vecindario	Agresión física	13	
				Agresión verbal	14	
				Conducta Violenta	15	
			Familia	Actitud negativa	16	
				Intolerancia		
				Afectividad	17 18	

INSTRUMENTO



CUESTIONARIO

DATOS ESPECÍFICOS	
1	Nunca
2	Casi Nunca
3	A veces
4	Casi Siempre
5	Siempre

El presente instrumento tiene como objetivo conocer la relación del videojuego en el comportamiento social de 30 niños de 12 a 15 años de los colegios de Carmen de la legua Reynoso en el año 2018. **INSTRUCCIONES:** Marque con una X la respuesta que crea usted sea la correcta.

-Por favor escoger solo una opción en cada pregunta.

PREGUNTAS		1	2	3	4	5
VIDEOJUEGO						
DIMENSIÓN 1: DISTORSION DE LA REALIDAD						
1	Las características de los personajes distorsionan la realidad					
2	La misión de cada nivel distorsiona la realidad					
3	Los escenarios de las ciudades en Left 4 Dead distorsionan la realidad					
DIMENSIÓN 2: INTERACTIVIDAD						
4	Tienes amigos online para jugar Left 4 Dead					
5	Chateas con tus amigos online para jugar Left 4 Dead					
6	Compartes tu record de niveles del videojuego con tus amigos					
7	Pierdes la noción del tiempo mientras juegas					
DIMENSIÓN 3: INTELIGENCIA						
8	Utilizas mucho tu capacidad de concentración mientras estás jugando Left 4 Dead					
9	El video juego left 4 dead contribuye con tu inteligencia					
VARIABLE DEPENDIENTE: COMPORTAMIENTO SOCIAL						
DIMENSIÓN 3: ESCUELA						
10	Presentas todas tus tareas a tiempo					
11	Respetas a tu docente en clase					
12	Faltas a clases ocasionalmente					
DIMENSIÓN 4: INTERACCIONES SOCIALES						
13	Has agredido a un amigo cuando pierdes el juego					
14	Mientras juegas, insultas a tus amigos					
15	Discutes con tus amigos por quien es el mejor jugando					
DIMENSIÓN 5: FAMILIA						
16	Respetas a tus padres, hermanos o parientes					
17	Disfrutas pasar tiempo con tu familia					
18	Te agrada compartir juegos con los miembros de tu familia					

VALIDEZ DE EXPERTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Videojuego left 4 dead

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Dimensión 1: Distorsión de la realidad							
	¿Las características de los personajes distorsionan la realidad?	/		/		/		
2	¿La misión de cada nivel distorsiona la realidad?	/		/		/		
3	¿Los escenarios de las ciudades en Left 4 Dead distorsionan la realidad?	/		/		/		
	Dimensión 2: Interactividad	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
4	¿Tienes amigos online para jugar left 4 dead?	/		/		/		
5	¿Chateas con tus amigos online para jugar left 4 dead?	/		/		/		
6	¿Compartes tu record de niveles del videojuego con tus amigos?	/		/		/		
7	¿Pierdes la noción del tiempo mientras juegas?	/		/		/		
	Dimensión 3: Inteligencia	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
9	¿Utilizas mucho tu capacidad de concentración mientras estás jugando Left 4 Dead?	/		/		/		
0	¿El video juego left 4 dead contribuye con tu inteligencia?	/		/		/		

CONSIDERACIONES (Precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

OS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: John Raúl Oblitas Carrieno Especialidad: Comunicación

EL EXPERTO INFORMANTE: Mr. JOHN RAUL OBLITAS CARRIENO Comunicador, Coach y Catedrático FECHA: 05.12.18

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Comportamiento Social

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Dimensión 1:							
	¿Presentas todas tus tareas a tiempo?	/		/		/		
2	¿Respetas a tu docente en clase?	/		/		/		
3	¿Faltas a clases ocasionalmente?	/		/		/		
	Dimensión 2:	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
4	¿Has agredido a un amigo cuando pierdes el juego?	/		/		/		
5	¿Mientras juegas, insultas a tus amigos?	/		/		/		
	¿Discutes con tus amigos por quien es el mejor jugando?	/		/		/		
	Dimensión 3:	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	¿Respetas a tus padres, hermanos o parientes?	/		/		/		
	¿Disfrutas pasar tiempo con tu familia?	/		/		/		
	¿Te agrada compartir juegos con los miembros de tu familia?	/		/		/		

CONSIDERACIONES (Precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

OS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: John Raúl Oblitas Carrieno Especialidad: Comunicación

EL EXPERTO INFORMANTE: Mr. JOHN RAUL OBLITAS CARRIENO Comunicador, Coach y Catedrático FECHA: 05.12.18

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Videojuego left 4 dead

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dimensión 1: Distorsión de la realidad								
1	¿Las características de los personajes distorsionan la realidad?	/		/		/		
2	¿La misión de cada nivel distorsiona la realidad?	/		/		/		
3	¿Los escenarios de las ciudades en Left 4 Dead distorsionan la realidad?	/		/		/		
Dimensión 2: Interactividad								
4	¿Tienes amigos online para jugar left 4 dead?	/		/		/		
5	¿Chateas con tus amigos online para jugar left 4 dead?	/		/		/		
6	¿Compartes tu record de niveles del videojuego con tus amigos?	/		/		/		
7	¿Pierdes la noción del tiempo mientras juegas?	/		/		/		
Dimensión 3: Inteligencia								
9	¿Utilizas mucho tu capacidad de concentración mientras estás jugando Left 4 Dead?	/		/		/		
10	¿El video juego left 4 dead contribuye con tu inteligencia?	/		/		/		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

PELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: VALVERDE VASQUEZ MAXIMO B. Especialidad: COMUNICADOR

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE: MAX VALVERDE VASQUEZ FECHA: 05-12-18
PRODUCTOR PERIODÍSTICO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Comportamiento Social

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dimensión 1:								
1	¿Presentas todas tus tareas a tiempo?	/		/		/		
2	¿Respetas a tu docente en clase?	/		/		/		
3	¿Faltas a clases ocasionalmente?	/		/		/		
Dimensión 2:								
4	¿Has agredido a un amigo cuando pierdes el juego?	/		/		/		
5	¿Mientras juegas, insultas a tus amigos?	/		/		/		
6	¿Discutes con tus amigos por quien es el mejor jugando?	/		/		/		
Dimensión 3:								
7	¿Respetas a tus padres, hermanos o parientes?	/		/		/		
8	¿Disfrutas pasar tiempo con tu familia?	/		/		/		
9	¿Te agrada compartir juegos con los miembros de tu familia?	/		/		/		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

PELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: VALVERDE VASQUEZ MAXIMO B. Especialidad: COMUNICADOR

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE: MAX VALVERDE VASQUEZ FECHA: 05-12-18
PRODUCTOR PERIODÍSTICO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Videojuego left 4 dead

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dimensión 1: Distorsión de la realidad								
1	¿Las características de los personajes distorsionan la realidad?	/		/		/		
2	¿La misión de cada nivel distorsiona la realidad?	/		/		/		
3	¿Los escenarios de las ciudades en Left 4 Dead distorsionan la realidad?	/		/		/		
Dimensión 2: Interactividad								
4	¿Tienes amigos online para jugar left 4 dead?	/		/		/		
5	¿Chateas con tus amigos online para jugar left 4 dead?	/		/		/		
6	¿Compartes tu record de niveles del videojuego con tus amigos?	/		/		/		
7	¿Pierdes la noción del tiempo mientras juegas?	/		/		/		
Dimensión 3: Inteligencia								
9	¿Utilizas mucho tu capacidad de concentración mientras estás jugando Left 4 Dead?	/		/		/		
10	¿El video juego left 4 dead contribuye con tu inteligencia?	/		/		/		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

APellidos y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: Pedro Uriarte Laynes Especialidad: Periodismo

Firma DEL EXPERTO INFORMANTE: [Firma] FECHA: 20/11/18

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Comportamiento Social

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dimensión 1:								
1	¿Presentas todas tus tareas a tiempo?	/		/		/		
2	¿Respetas a tu docente en clase?	/		/		/		
3	¿Faltas a clases ocasionalmente?	/		/		/		
Dimensión 2:								
4	¿Has agredido a un amigo cuando pierdes el juego?	/		/		/		
5	¿Mientras juegas, insultas a tus amigos?	/		/		/		
6	¿Discutes con tus amigos por quien es el mejor jugando?	/		/		/		
Dimensión 3:								
7	¿Respetas a tus padres, hermanos o parientes?	/		/		/		
8	¿Disfrutas pasar tiempo con tu familia?	/		/		/		
9	¿Te agrada compartir juegos con los miembros de tu familia?	/		/		/		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

APellidos y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: Pedro Uriarte Laynes Especialidad: Periodismo

Firma DEL EXPERTO INFORMANTE: [Firma] FECHA: 20/11/18



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ROMERO AGURTO ANEL AURI estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CALLAO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: " VIDEOJUEGO LEFT 4 DEAD Y EL COMPORTAMIENTO SOCIAL DE LOS ADOLESCENTES DE CARMEN DE LA LEGUA REYNOSO, 2018.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ROMERO AGURTO ANEL AURI DNI: 73632069 ORCID 0000-0002-8203-3126	Firmado digitalmente por: AROMERO17 el 22-06-2021 18:23:58

Código documento Trilce: INV - 0234282